

## PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH

**Evianti Maharisa**

[eviantimaharisa45@gmail.com](mailto:eviantimaharisa45@gmail.com)

**IAIN Metro Lampung**

<b>Received:</b> 29/08/2018	<b>Revised:</b> 29/09/2018	<b>Aproved:</b> 20/10/2018
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui alphabetic puzzle. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok A di RA Muslimat Nu Braja Harjosari sebanyak 22 anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada siklus I dan siklus II selama enam kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dengan presentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 54,55% dan meningkat pada siklus II menjadi 72,73%.

**Kata Kunci:** APE, Mengenal Huruf.

### A. Pendahuluan

Usia pra sekolah (TK/RA) merupakan usia paling peka bagi anak, sehingga usia ini menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukir kualitas seorang anak dimasa depan. Anak kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu dan kreatifitas tinggi. Bermain adalah dunia anak-anak. Dimana mereka dan dengan siapa mereka berkumpul disitu akan muncul permainan. Melalui bermain mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupan, juga

dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri. <sup>1</sup>

Operasional pendidikan anak usia dini dan anak-anak pra sekolah (TK/RA) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak. Oleh karena itu mereka butuh permainan sebagai media pendidikan didalam pembelajaran dalam sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiklah yang harus diutamakan.<sup>2</sup>

Dalam membentuk bahasa anak keluarga juga mempunyai peran yang sangat penting karena pada hakikatnya bahasa pertama yang digunakan anak untuk berkomunikasi adalah bahasa ibu “ bahasa asuh” yang digunakan seorang ibu ketika berkomunikasi dengan anaknya sejak lahir atau masa paling dini. Kemudian anak mempelajari bahasa kedua melalui pembelajaran di sekolah.<sup>3</sup>

Untuk anak usia dini pengembangan bahasa ini bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia<sup>4</sup>

Kemampuan seorang anak dalam berbahasa menjadi sangat penting bagi perkembangan kecerdasannya. Semakin banyak kata yang dimiliki anak dan semakin rumit penggunaan kata-kata di dalam rangkaian sebuah kalimat dapat menunjukkan kecerdasan seorang anak. <sup>5</sup> Selama periode usia 2-6 tahun, anak menunjukkan perubahan di seluruh tanda perkembangannya. Berawal dari bayi yang bergantung kepada orang lain menjadi anak yang mandiri. Perubahan bahasanya juga mengalami kemajuan.<sup>6</sup> Terutama dalam mengenal huruf dan dalam membaca tahap awal.

---

<sup>1</sup> Andang Ismail, Edukation Games, (Pro-U Media, Yogyakarta,2009), hal 15

<sup>2</sup> Ibid hal 16

<sup>3</sup> Iskandarwassid, Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (ROSDA, Bandung, 2011), hal 78

<sup>4</sup> Andang Ismail, Op.cit, hal 87

<sup>5</sup> Rahmitha, *Cara Jitu Menjawab Pertanyaan Anak*, (PT Penerbitan Sarana Bobo, Jakarta, 2007), hal 7

<sup>6</sup> Alzena Masykouri, *Mengasah Kemampuan Berbahasa di Usia 2-6 Tahun*, (PT Penerbitan Sarana Bobo, Jakarta,2013), hal 5

Tetapi di RA Muslimat NU dalam pembelajaran bahasa masih belum mengalami kemajuan. Masih banyak anak didik yang kemampuan bahasanya belum berkembang karena kurangnya media yang digunakan.<sup>7</sup> Begitu pentingnya kemampuan bahasa anak tersebut dapat diamati dari bergesernya peran guru yang semula mendominasi kelas, kini harus lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran lebih aktif dalam suasana yang menyenangkan dan itu didukung dengan adanya alat permainan edukatif. Oleh karena itu mereka butuh permainan sebagai media pendidikan didalam pembelajaran disekolah untuk meningkatkan kemampuan berbahasa.<sup>8</sup>

Adapun salah satu upaya yang akan dilakukan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak adalah dengan menggunakan APE yaitu berupa *alphabetic puzzle*. *Alphabetic puzzle* adalah alat bermain edukatif yang berbentuk teka-teki huruf. Dengan bermain ini diharapkan anak akan mengenal huruf dan belajar membaca tahap awal. *Alphabetic puzzle* dapat dibuat dari plastic, kayu maupun spon. Selain berfungsi sebagai alat untuk mengenal huruf alat ini juga dapat melatih pembendaharaan kata serta perkembangan bahasa anak.<sup>9</sup>

Dengan kondisi tersebut maka penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa anak melalui penggunaan APE di RA Muslimat NU Braja Harjosari Kecamatan Braja Selehah Lampung Timur.

## **B. Pembahasan**

### **1. Kajian Teori**

#### **a. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)**

Alat permainan edukatif (APE) adalah istilah yang menunjuk pada alat peraga yang secara special diberikan kepada anak-anak usia dini, khususnya usia antara 0-6 tahun.<sup>10</sup> APE juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak diantaranya adalah sebagai berikut:

---

<sup>7</sup> Survey di RA Muslimat NU Braja Harjosari

<sup>8</sup> Andang Ismail, *Alat Peraga dan APE*, (Shibyan, Yogyakarta, 2012), hal 3

<sup>9</sup> Andang Ismail, *Op.cit*, hal 180

<sup>10</sup> Andang Ismail, *Education Games*, (Pro-U Media, Yogyakarta, 2009), hal 113

- 1) Melatih Konsentrasi Anak.
- 2) Dapat Mengatasi Masalah Keterbatasan Bahasa
- 3) Dapat Menambah Daya Pengertian
- 4) Dapat Menambah Ingatan Murid
- 5) Dapat Menambah Kesegarn Dalam Mengajar

#### **b. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE)**

Alat permainan edukatif ada dua jenis yaitu APE tradisional dan APE modern. APE tradisional dapat diartikan sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsure pendidikan yang didesain secara manual, dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar, serta memiliki tujuan untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat pengembangan kognitif, social emosional, fisik motorik, maupun bahasa atau komunikasi anak.

Sedangkan APE modern adalah seperangkat alat bermain yang di desain secara mesin, dan diproduksi dengan memanfaatkan bahan-bahan baku seperti plastic, besi, karet, kayu, dan lain-lain. APE modern memiliki tujuan yang sama dengan APE tradisional, untuk melatih keterampilan anak, baik yang bersifat mengembangkan kognitif, social emosional, fisik motorik, maupun bahasa atau komunikasi anak. Akan tetapi, selain dalam rangka menyegarkan dan menghibur anak, APE modern umumnya dibuat untuk meningkatkan kemampuan dasar anak yang disesuaikan dengan tingkat fisik dan psikologis. Jadi, tidak hanya berfungsi menghibur, tetapi juga mengembangkan minat anak pada teknologi. <sup>11</sup>

Dengan demikian, penulis lebih memilih APE modern karena dalam proses pembelajaran APE modern yang umumnya adalah pengembangan dari APE tradisional diciptakan untuk mengembangkan kemampuan tertentu pada diri anak. Termasuk dalam pengembangan kemampuan berbahasa pada anak. Dan APE yang akan digunakan dalam

pengembangan kemampuan berbahasa pada anak adalah *Alphabetic Puzzle*.

*Alphabetic puzzle* adalah alat bermain edukatif yang berbentuk teka-teki huruf, *alphabetic puzzle* termasuk kedalam jenis Alat Permainan Edukatif (APE) modern. *Alphabetic puzzle* memiliki manfaat yang besar dalam melatih kecerdasan dalam berbahasa, sebab dengan permainan ini anak benar-benar terpacu untuk dapat menyusun kembali posisi angka pada tempatnya yang sesuai, dan anak lebih memahami huruf satu-persatu.<sup>12</sup>

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan huruf kecil dan angka sehingga mempermudah anak dalam belajar mengeja, membaca, dan mengenal angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan meletakkan huruf dan angka di tempat yang tepat sesuai dengan bentuknya. Dibuat menggunakan cat non toxic yang aman untuk anak-anak usia 2-4 tahun.

### c. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah

Kemampuan sendiri mempunyai arti kesanggupan, kecakapan, kekuatan, kekayaan. Sedangkan kemampuan menurut bahasa berarti kemampuan seseorang menggunakan bahasa yang memadai dilihat dari sistem bahasa, antara lain mencakup sopan santun, memahami giliran dalam bercakap-cakap.<sup>13</sup>

Huruf hijaiyah, secara bahasa memiliki arti huruf seperti yang kita kenal dalam bahasa Indonesia yang terdiri dari 26 huruf. Sedangkan dalam bahasa arab terdapat 28 huruf yang kita kenal dengan huruf hijaiyah. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf hijaiyyah adalah penguasaan mengenali huruf-huruf dan bunyi dari huruf hijaiyyah yang berjumlah 28

---

<sup>11</sup> Op.cit, hal 162

<sup>12</sup> Op.cit, hal 199

<sup>13</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Op.cit, hal 623

berdasarkan bentuk, bunyi dan konteksnya dari bahasa yang digunakan, dalam hal ini bahasa Al-Qur'an.<sup>14</sup>

Jadi kemampuan mengenal huruf hijaiyah adalah daya yang dimiliki anak dari sebuah proses belajar mengajar dalam hal kemampuan anak untuk dapat mengenal dan memahami tentang huruf hijaiyah.

#### **d. Kemampuan Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak berada dalam masa emas perkembangan, yaitu saat yang paling baik untuk mengoptimalkan fungsi otak anak melalui pemberian stimulus pendidikan dan pengalaman dari lingkungan oleh pendidik dan orang tua. Masa penting perkembangannya mencakup semua aspek perkembangan, yaitu: perkembangan, fisik, bahasa, kognitif, social emosional, nilai-nilai moral dan agama, seni dan kecakapan hidup.<sup>15</sup> Perkembangannya kemampuan berbahasa tidak hanya meliputi kemampuan bicara saja. Anak juga harus menguasai kemampuan mendengar. Cara melatihnya, anak diminta untuk memusatkan perhatian pada apa yang dikatakan orang lain. Sesuai dengan karakter anak usia dini, terkadang anak bersikap tidak sabar dalam mendengarkan perkataan orang lain. Ia sudah ingin bergerak atau bertindak sebelum paham sepenuhnya apa yang dimaksud oleh orang yang sedang mengajaknya berbicara. Selain keterampilan mendengar, pada usia 4-5 tahun anak juga mengembangkan kemampuan awal untuk berbahasa tulis atau membaca, anak pun akan senang melakukan kegiatan menggunting huruf-huruf yang ia temukan dan menempelnya.<sup>16</sup>

Dalam perkembangan bahasa ada beberapa indicator kemampuan berbahasa pada kelompok usia 4-5 tahun yaitu:

a) Anak dapat meniru huruf

---

<sup>14</sup> Nur Handayani, Op.cit.

<sup>15</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Komunikasi Dalam Pengasuhan Anak Usia Dini*, (Direktorat PAUD, Jakarta, 2008), hal 16

<sup>16</sup> Alzena Masyurkoni, *Mengasah Kemampuan Berbahasa di Usia 2-6 Tahun*, (PT

- b) Menirukan beberapa suara binatang
- c) Anak bisa menyebutkan huruf-huruf yang dikenal
- d) Menyatakan dalam kalimat pendek, 2-4 kata
- e) Mengerti dan melaksanakan 1 perintah
- f) Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf
- g) Mengajukan pertanyaan
- h) Menyebutkan nama benda<sup>17</sup>

Dalam penelitian ini anak bisa dikatakan bahasanya berkembang apabila Anak bisa menyebutkan huruf-huruf yang dikenal, Mengerti dan melaksanakan 1 perintah, Anak dapat meniru huruf. hasil penelitian yang dilakukan oleh Muyasaroh (2013) yang menyimpulkan bahwa media/alat permainan edukatif dapat mengembangkan kemampuan fisik, bahasa, social emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama.<sup>18</sup>

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.<sup>19</sup>

Jadi penelitian dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu kegiatan penelitian untuk mendapatkan kebenaran dari suatu tindakan yang dilakukan dalam sebuah kelas. Sedangkan tindakan dalam penelitian ini menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dalam pelaksanaan penelitian pembelajaran dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dan setiap pertemuan menyusun perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi.

---

Penerbit Sarana Bobo, Jakarta 2013), hal 7

<sup>17</sup>Khoirul Ummah, Menu Pembelajaran Anak Usia Dini, *Pengkutempura.blogspot.com/2012/11/menu-pembelajaran-anak-usia-dini-4-5.html*. diakses tgl 8 Juli 2014 pukul10.00 WIB

<sup>18</sup> Muyasaroh, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak Di TK ABA 1 Braja Harjosari Braja Selehah*, 2013

<sup>19</sup> Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bumi Aksara, Jakarta, 2009) hal 9

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi yaitu mengamati secara langsung perilaku siswa dalam hal kemampuan bahasa ketika kegiatan belajar mengajar yang berlangsung melalui kegiatan bermain. Wawancara dan diskusi antar guru digunakan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai tindakan dalam kegiatan bermain. Dokumentasi berfungsi sebagai data pelengkap dari data yang diperoleh selama penelitian.

Kisi-kisi skor penilaian awal dan akhir:

Table 1. taraf peningkatan kemampuan bahasa<sup>20</sup>

Dimensi/Indikator	Nilai/Skor
1. Anak bisa menyebutkan huruf-huruf yang dikenal	5, 4, 3, 2, 1.
2. Mengerti dan melaksanakan perintah	5, 4, 3, 2, 1.
3. Anak dapat meniru huruf	5, 4, 3, 2, 1.
JUMLAH	

Keterangan

5= Mampu

4= Cukup Mampu

3= Kurang Mampu

Dalam menganalisis data adalah dengan cara data dikumpulkan setiap observasi pada setiap pelaksanaan siklus PTK di analisis secara deskriptif kuantitatif persentase kelas dalam bentuk naratif dengan membandingkan kemampuan bahasa anak pada siklus I dengan siklus II

---

<sup>20</sup> Khoirul Umah, Op.cit



### 3. Hasil dan Pembahasan

#### **Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Usia 4-5 Tahun**

Penelitian ini dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun dengan penggunaan alat permainan edukatif di RA Muslimat NU Braja Harjosari Kecamatan Braja Seleh Tahun Pelajaran 2014/2015. pada kegiatan inti dengan memfokuskan pada anak mampu untuk mengenal huruf hijaiyah yang dikenal, mengerti dan dapat melaksanakan satu perintah, dan dapat meniru huruf.

Pada siklus pertama ini pembelajaran yang dilaksanakan adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Pembelajaran dilakukan bersamaan pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Pembelajaran terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup. Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui kegiatan bermain dilakukan pada kegiatan inti dengan memfokuskan pada anak mampu untuk mengenal huruf hijaiyah yang dikenal, mengerti dan dapat melaksanakan satu perintah, dan dapat meniru huruf.

Table 3 . hasil penelitian siklus I

NO	NAMA	SKOR
1	Hanum Bagaskara	10
2	Callysta Salwa Usman	13
3	Rofiqoh Juliani	13
4	Dwi Anita Latif	15
5	Miftahul Wiliwim	10
6	Nafisa Naila Adila	11
7	Zakiah Fitrotun Nisa	12
8	Andika Raditia	12
9	Vina Febriyani	12
10	Cahya Wulandari	13
11	Syafa Septiana A.	14
12	M. Maulana Habibullah	13

13	Fani Aprilia	14
14	Ahmad Andi Saputra	10
15	Galang Maulana	15
16	Aira Salsabila	10
17	Selviana Devi	13
18	Silvi Mitra	14
19	Alvi Sri Lestari	10
20	Rosa Linda	10
21	Hawa Nur Nabila	14
22	Anisa Albimarotun	14

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus I, nampak bahwa kemampuan bahasa anak belum maksimal, karena anak yang mengalami peningkatan kemampuan bahasa baru 12 anak dari 22 siswa yang berarti baru setengah atau 54,55% saja. Ketika kegiatan berlangsung, masih banyak anak yang kurang paham dengan huruf hijaiyah. Beberapa kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran antara lain:

1. Guru kurang melakukan Tanya jawab pada anak karena keterbatasan waktu.
2. Masih ada anak yang tidak mau mengikuti kegiatan
3. Masih ada anak yang kesulitan dalam memahami aturan main yang dijelaskan oleh guru.

Pada siklus II dilakukan perencanaan ulang rencana pembelajaran melalui kegiatan bermain yang telah disempurnakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak agar lebih bisa menyebutkan huruf hijaiyah yang dikenal, mengerti dan melaksanakana satu perintah, dan dapat meniru huruf.

Hasil dari kegiatan ini adalah anak dapat menebalkan titik-titik huruf hijaiyah dan menulisnya kembali dengan baik.

Table 5 . hasil penelitian siklus II

NO	NAMA	SKOR
1	Hanum Bagaskara	12
2	Callysta Salwa Usman	15
3	Rofiqoh Juliani	14
4	Dwi Anita Latif	15
5	Miftahul Wiliwim	12

6	Nafisa Naila Adila	13
7	Zakiah Fitrotun Nisa	14
8	Andika Raditia	12
9	Vina Febriyani	14
10	Cahya Wulandari	14
11	Syafa Septiana A.	15
12	M. Maulana Habibullah	15
13	Fani Aprilia	15
14	Ahmad Andi Saputra	14
15	Galang Maulana	15
16	Aira Salsabila	12
17	Selviana Devi	14
18	Silvi Mitra	15
19	Alvi Sri Lestari	11
20	Rosa Linda	12
21	Hawa Nur Nabila	15
22	Anisa Albimarotun	15

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan dengan penggunaan alat permainan edukatif. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan bahasa anak dari observasi. Hasil observasi anak meningkat terlihat pada siklus II karena anak yang mengalami peningkatan kemampuan bahasa yaitu 16 anak atau mencapai 72,73%. Membahas tentang nilai pada kedua siklus dari data yang diperoleh dari penelitian siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Table 6. penilaian Siklus I dan Siklus II

NO	SIKLUS I		SIKLUS II		KETERANGAN
	JUMLAH	%	JUMLAH	%	
1.	12	54,55%	16	72,73%	Meningkat
2.	4	18,18%	6	27,27%	Meningkat
3.	6	22,27%	-	-	Menurun

Dari table hasil penelitian pada siklus I dan siklus II diatas dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai kemampuan bahasa pada kategori baik pada

siklus I sebanyak 12 anak atau 54,55% pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 16 anak atau 72,73%. Maka dapat dikatakan bahwa kemampuan bahasa anak sudah mengalami peningkatan sebesar 18,18%. Siswa yang mencapai kategori cukup pada siklus I sebanyak 4 anak atau 18,18% pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 6 anak atau 27,27%.

Peningkatan kemampuan bahasa anak dapat dilihat aplikasinya dalam pembelajaran ketika anak mampu untuk menyebutkan huruf yang dikenal. Mengerti dan melaksanakan satu perintah artinya anak dapat mengambil huruf dan memasang huruf hijaiyah sesuai pada tempatnya. Anak dapat meniru huruf artinya anak mampu menebalkan huruf dan menulisnya kembali.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran di taman kanak-kanak bahwa media/alat permainan edukatif harus dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak karena dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak.

### **C. Kesimpulan**

Berdasarkan deskripsi laporan penelitian yang peneliti uraikan dari bab ke bab, peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun dengan penggunaan alat permainan edukatif di RA Muslimat NU Braja Harjosari. Hal ini dibuktikan dengan presentase peningkatan kemampuan bahasa anak pada siklus I sebesar 54.55% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 72,73%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1997
- Departemen Pendidikan Nasional, *Komunikasi Dalam Pengasuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD. 2008
- Handayani, Nur <http://digilib.uinsuka.ac.id/14085/2/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA> di akses pada tgl 4 desember 2014 jam 20. 12 WIB
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: ROSDA. 2011
- Ismail, Andang. *Alat Peraga dan APE*. Yogyakarta: Shibyan, 2012
- \_\_\_\_\_. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media. 2009
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005
- Masykouri, Alzena. *Mengasah Kemampuan Berbahasa di Usia 2-4 Tahun*. Jakarta: PT Penerbitan Sarana Bobo. 2013
- Muyasaroh, *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di TK ABA 1 Braja Harjosari Braja Selehah*, 2013
- Rahmitha. *Cara Jitu Menjawab Pertanyaan Anak*, Jakarta: PT Penerbitan Sarana Bobo. 2007
- Ummah, Khoirul. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. [Pengkutempura.blogspot.com/2012/11/menu-pembelajaran-anak-usia-dini-2-4.html](http://Pengkutempura.blogspot.com/2012/11/menu-pembelajaran-anak-usia-dini-2-4.html). diakses tgl 8 Juli 2014 pukul 10.00 WIB

